

Les avatars de la métamorphose dans la culture mandingue.

J. Derive, CERIC/LLACAN

Dans la zone de civilisation mandingue qui regroupe plusieurs sociétés d'Afrique de l'Ouest, unies par une famille linguistique et des moeurs largement communes, le fantasme de la métamorphose est un élément capital de la culture.

La métamorphose est d'abord très présente dans les croyances populaires, toujours très vivaces. Les génies et êtres surnaturels qui, dans ces croyances, côtoient l'univers humain sont censés pouvoir se manifester sous de multiples formes, depuis le degré zéro de l'invisibilité jusqu'à des formes humaines, animales, végétales, minérales, selon une espèce de continuum des éléments qui composent le concret du monde perceptible, auxquels peuvent encore venir s'ajouter des formes chimériques, témoignant d'une représentation plus imaginaire du monde.

Quant aux humains, certaines catégories d'entre eux sont réputés avoir un pouvoir de métamorphose, en particulier animalières. Il s'agit d'abord de ceux qu'on appelle « subaga » en manding et que le français en usage dans cette région d'Afrique traduit imparfaitement par « sorciers ». Ce sont prétendument des humains maléfiques et plus ou moins vampiriques qui sont censés prendre des formes animales pour dévorer la nuit le principe vital d'autres humains. Mais il y a aussi les praticiens de magie blanche et, parmi eux, les maîtres initiés de la confrérie des chasseurs (les chasseurs sont en effet organisés selon une sorte de société initiatique en pays manding). Ces maîtres, appelés « sinbon » sont tenus pour posséder de grands pouvoirs, dont celui de se métamorphoser en un animal et/ou un objet particuliers que le chasseur appelle son « y&l&makan » (« y&l&ma » veut dire « tourner », « transformer »), c'est-à-dire en quelque sorte son double métamorphique, qu'il doit garder secret. Cet avantage qui lui est prêté est supposé permettre au chasseur d'une part d'approcher plus facilement le gibier, mais d'autre part, surtout de lui échapper en cas de danger.

Tous ces cas de figure que nous venons d'évoquer sont, dans la culture traditionnelle mandingue, tenus pour des réalités indiscutables, relativement banales, et non pour les produits de l'imagination. Les témoignages directs affluent pour en démontrer le caractère réel à l'enquêteur sceptique et récemment encore, la justice coutumière a pu condamner des

individus convaincus de sorcellerie, pour s'être métamorphosés en tel animal en vue d'attenter à la vie d'un proche. Il arrive d'ailleurs encore assez souvent que les accusés eux-mêmes avouent ces métamorphoses. Admise comme une possibilité offerte par les lois physiques du monde, à condition d'en posséder la technique (mais n'est-ce pas le cas de toute transformation naturelle opérée par une science ?), la métamorphose n'a donc, dans cette culture, rien de surnaturel, encore moins de fantastique. Dans un monde où c'est une évidence banale de constater que « tout se transforme », pour paraphraser Lavoisier, l'humain qui se transforme à son gré n'est donc rien qu'une sorte de « chimiste » un peu expérimenté.

De telles croyances ont évidemment un écho dans la littérature orale des Manding et le thème de la métamorphose occupe une place très importante dans plusieurs des grands genres de cette littérature orale. Parmi ces métamorphoses, nous allons nous intéresser tout particulièrement à celles qui concernent le passage de l'état humain à l'état animal, quel que soit le sens de ce passage, de l'homme à la bête ou de la bête à l'homme.

La grande épopée de Soundjata, texte fondateur de cette civilisation qui relate la création de l'empire manding par le héros éponyme, au XIII^e siècle, commence en maintes versions par une métamorphose : une vieille femme, soeur du roi de Dô (un des petits royaumes qui composaient à l'époque l'actuel pays manding), à la suite d'une querelle avec son frère, se transforme épisodiquement en buffle pour désoler son royaume et décimer sa population. Invincible, elle tue, sous sa forme animale, des centaines de chasseurs et elle ne sera finalement abattue qu'avec son propre consentement, en révélant le secret de ses protections magiques à deux chasseurs qui, l'ayant préalablement rencontrée sous sa forme humaine, s'étaient montrés charitables envers elle, motif par ailleurs très fréquent dans les contes.

En cotrepartie de la promesse de leur succès dans la chasse contre le buffle merveilleux, elle demande à ces chasseurs, lorsque, après sa mort le roi leur proposera, en récompense de leur exploit, de prendre une fille parmi les plus belles de Dô, de choisir la plus laide, Sogolon la bossue, qu'elle désigne comme son double. Ceux-ci suivront scrupuleusement ses instructions et lorsque Sogolon est devenue la propriété des chasseurs, ils tentent tour à tour de la posséder (l'aîné d'abord, le cadet ensuite) mais en vain. Au

moment où ils vont s'unir à elle, Sogolon se métamorphose, tout son corps se hérissant de piquants, tel celui d'un porc-épic. Ils décident alors de l'offrir à Naré Maghan Keïta, roi de Niani, lui-même descendant d'une grande lignée de chasseurs. Celui-ci, se souvenant d'une prédiction qui lui avait été faite à ce propos, la prendra comme seconde épouse. Et c'est ainsi que Sogolon deviendra la mère de Soundjata (ou Son-Jara), fondateur de l'empire manding, dont le nom est la contraction de Sogolon (Sogolon) Jata (Jara), ce qui littéralement signifie le « Lion de Sogolon ».

Et la tradition épique veut que celui que l'on appelle souvent « Lion du Manding » (Manden Jata) ait eu en certaines circonstances le pouvoir de se métamorphoser en lion, tandis que d'autres épisodes rapportent également qu'il se serait occasionnellement métamorphosé en hippopotame (Mali en manding, du nom qu'on a aussi donné à l'empire et qui est celui de l'état qu'on connaît aujourd'hui). Soundjata est donc né sous le double signe du lion et du buffle (par sa mère), les deux espèces qui, dans la culture mandingue et en particulier celle des chasseurs, sont censées régner sur le monde animal ; l'hippopotame, dont la puissance s'étend sur deux univers, terrestre et aquatique, pouvant apparaître quant à lui comme une autre allégorie possible d'un pouvoir à l'immense étendue.

A côté de l'épopée, le répertoire des contes abonde encore en métamorphoses de tous ordres¹. Mais dans les contes, le modèle sinon unique, du moins nettement dominant, n'est pas, à la différence de l'épopée, la métamorphose de l'humain en animal, mais plutôt la métamorphose de l'animal (ou du monde bestial) en humain. Ces belles-mères dévorantes, ces époux ou ces épouses sauvages qui ont pris momentanément forme humaine pour abuser provisoirement leur conjoint afin de satisfaire leurs pulsions, sont bien de nature bestiale, en tout cas non humaine, et leur humanité n'est qu'une apparence morphologique. A ce propos, la plupart des histoires prennent soin de donner des signes qui évitent toute ambiguïté quant à cette interprétation et qui trahissent l'origine animale de ces individus métamorphosés en humains : ils ont par exemple une odeur particulière, ou bien encore ils jettent discrètement la nourriture cuite - donc humaine - qu'on leur donne...

Ces considérations nous ramènent à la question fondamentalement identitaire posée par le phénomène de la métamorphose : quelle est l'identité ontologique de l'individu

métamorphosé ? Celle de sa forme originelle ou celle de sa forme acquise après métamorphose ? Que cette métamorphose soit volontaire ou qu'elle soit accidentelle et subie, il semble bien que, dans les cultures du monde entier, une tradition dominante la présente dans les contes et légendes comme un changement d'état au niveau phénoménologique (qui pourra bien sûr avoir des incidences sur les comportements existentiels, biologie oblige), mais qui n'affecte pas la nature essentielle - ontologique - de l'individu.

Selon une perspective dualiste, la matière, les corps se transforment, mais l'essence, entité immatérielle et abstraite, reste stable. S'il en est ainsi, les métamorphoses sont bien vectoriellement orientées et dans la relation animalité/humanité - qui n'est qu'un type de métamorphose parmi bien d'autres - on peut parler d'une essence humaine (niveau ontologique) se présentant à l'état animal (niveau phénoménologique) et d'une essence animale se présentant à l'état humain. Dans la culture mandingue, le premier cas de figure est plutôt représenté par l'épopée et le second plutôt par le conte. Cette constatation peut s'éclairer à la lumière de la fonction culturelle prêtée à chacun des deux genres.

L'épopée est fondamentalement un récit de civilisation, une parole normative qui dit l'imposition de la culture (comprendre les valeurs de la société où se crée l'oeuvre épique) au monde « sauvage », celui de la nature ou des autres sociétés vues comme des communautés barbares, donc selon une idéologie ethnocentrique très répandue, proches de la sauvagerie naturelle symbolisée par le monde animal non domestiqué (celui de la brousse). Dans ce contexte, les métamorphoses ponctuelles en animaux (et pas n'importe lesquels : buffle, porc-épic, lion, hippopotame) du héros épique ou d'individus appartenant à son entourage semblent bien exprimer son emprise sur ce monde naturel, représenté par le règne animal, dont il peut maîtriser les formes dans ce qu'elles ont de plus redoutable ou de plus impénétrable. C'est une façon de donner à son pouvoir une valeur plus absolue puisqu'il transcende ainsi la simple sphère sociopolitique pour s'étendre à toutes les dimensions de l'univers. De droit simplement humain - celui du vainqueur et éventuellement du juste -, ce pouvoir devient ainsi également légitimé par une sorte de droit naturel.

¹ C'est vrai pour la culture mandingue, mais aussi pour la plupart des sociétés d'Afrique de

En revanche, les contes, qui se disent la nuit et que les Manding, comme la plupart des sociétés africaines, assimilent au mensonge, représentent une parole beaucoup plus cathartique et fantasmatique qui exprime le retour du refoulé, désirs interdits et angoisses mêlés. Dans ce genre littéraire, le modèle de métamorphose qui domine est celui de la transformation de l'animal en humain qui, selon la dialectique nature/culture bien connue structurant souvent ce type de récits, dit le danger permanent du retour à la sauvagerie, si on laisse l'extérieur envahir l'univers social, en d'autres termes si on ne respecte pas les règles coutumières qui fondent la culture de la société.

A ce propos, il est significatif que la plupart des contes où interviennent des animaux (ou monstres) métamorphosés en humains soient des récits où ces intrusions apparaissent comme la conséquence d'une transgression préalable des usages sociaux habituels par un membre de la société. Et les modèles narratifs dominants de ces contes sont eux aussi assez parlants. Ils aboutissent en gros à trois dénouements possibles qui apparaissent comme trois leçons où, de toute façon, le personnage du conte métamorphosé en humain retrouve toujours sa nature originelle à un moment donné de l'histoire. A partir de là,

- soit le fauteur de trouble de la société humaine et l'élément perturbateur « sauvage » sont conjointement éliminés (le fauteur de trouble étant alors souvent dévoré par l'animal) et grâce à cette élimination, l'ordre culturel peut être préservé ;
- soit l'actant animal métamorphosé en humain est seul éliminé (fuite ou mort) mais alors le fauteur de trouble est souvent socialement puni et il accepte en tout cas de revenir à la norme culturelle ;
- soit enfin l'intrusion de l'élément animal perturbateur dans l'univers humain entraîne la destruction culturelle de la société dans son ensemble et tous les membres de la communauté, à cause de lui, sont par contagion transformés en animaux et retournent à l'état sauvage.

Par une sorte de dialectique très répandue dans les cultures populaires, les deux premiers dénouements auraient donc pour fonction de répondre à l'angoisse de la menace extérieure d'un monde naturel non contrôlé (puisque les histoires aboutissent finalement à un ordre culturel préservé) ; tandis que le troisième aviverait plutôt cette angoisse, en

l'Ouest. En témoignage, par exemple, la contribution de Laetitia Leonelli, dans ce même ouvrage.

agitant le spectre de la destruction sociale et du retour possible au désordre « sauvage », afin de réfréner les désirs de s'affranchir des contraintes du surmoi culturel.

Il existe enfin un troisième genre narratif important dans la culture mandingue, c'est celui qu'on appelle « donsomaana » ou « donsod\$nkili » à savoir respectivement « récit de chasseurs » ou « chant de chasseurs ». Dans ce type de récit, la métamorphose est presque toujours présente et, dans ce répertoire, souvent même au sein d'une unique histoire, cette métamorphose se réalise dans les deux sens, c'est-à-dire qu'on y voit d'une part le chasseur se métamorphoser en animal de la brousse et, d'autre part, des animaux de la brousse se métamorphoser en humains, pour tenter de conduire le chasseur à sa perte.

A cet égard, un donsomaana, très répandu au Manding, est particulièrement exemplaire. En voici le modèle type. Un chasseur, grâce à ses pouvoirs étendus et notamment à sa capacité de métamorphose qui lui permet d'approcher le gibier et de se dérober à lui en cas d'éventuelles attaques, décime tous les animaux de la brousse. Ceux-ci décident d'agir et l'un d'entre eux (dont la nature peut varier suivant les versions : antilope, éléphant) se métamorphose à son tour en belle jeune fille. Elle séduit le chasseur et ils vivent un moment ensemble, en général contre le gré de la mère de ce dernier. L'animal métamorphosé en fille en profite pour lui arracher, la nuit, ses secrets de métamorphose. Puis, prétendant vouloir retourner dans sa famille, la soi-disant fille le persuade de l'accompagner, en l'obligeant à laisser ses chiens et ses armes à la maison. Le chasseur amoureux obtempère et, lorsqu'ils parviennent en brousse, l'animal reprend sa forme première et appelle ses compagnons pour tuer l'homme. A partir de là deux dénouements sont possibles :

- ou bien le chasseur a livré tous ses secrets et il ne peut échapper aux animaux qui le tuent ;
- ou bien il en a gardé un - sur les conseils de sa mère - et une ultime métamorphose lui permet d'échapper à ses poursuivants.

Il y a aussi quelques donsomaana qui présentent de véritables duels de métamorphoses entre le chasseur et son gibier-génie dont le principe consiste à se changer en un élément susceptible d'annihiler celui en lequel l'autre s'est précédemment transformé.

Et, selon les versions, le duel se termine tantôt à l'avantage de l'un, tantôt à l'avantage de l'autre.

Les récits de chasseurs combinent donc les deux types de métamorphoses qu'on trouvait respectivement dans l'épopée et dans le conte. A ce propos, il est intéressant de constater que précisément ce genre particulier du donsomaana est considéré par les critiques comme un genre qui relève à la fois de l'épopée et du conte. On a souvent parlé à son propos de récit épique. Comme l'épopée, il est dit par un artiste spécialisé (le « s&r&wa », qui le déclame en s'accompagnant d'une sorte de luth (le « nk\$ni », proche de l'instrument qui accompagne le poème épique) et il relate des exploits accomplis dans un cadre agonistique par un héros socialisé par son ascendance, comme c'est généralement le cas pour le héros épique. Mais à côté de cela, il a été observé que les donsomaana pouvaient, sous des formes un peu simplifiées, intégrer des veillées de contes.

Ce caractère hybride du genre peut nous amener à réfléchir à sa fonction culturelle propre par rapport à celles que nous avons prêtées à l'épopée et au conte, dans le discours général que, par l'intermédiaire de son répertoire oral, la société tient sur la relation nature/culture qui représente sans doute l'essentiel de sa préoccupation. Cette fonction tient probablement à la nature même du héros de ce type de récits, qui est toujours un chasseur, précisément perçu plus que tout autre membre de la société mandingue, comme un trait d'union entre le monde de la culture (celui du village où il réside et où il exerce une fonction sociale utile) et le monde de la nature (celui de la brousse où il pratique son activité cynégétique).

Alors que l'épopée est un discours normatif qui dit la sauvagerie maîtrisée, que de son côté le conte est un discours fantasmatique qui dit à la fois le désir de transgression culturelle et les peurs de retour au monde sauvage qu'il engendre, le récit de chasseurs affirme quant à lui la perméabilité fondamentale et permanente entre les deux mondes, celui de la culture et celui de la nature, du fait que son héros est considéré comme se trouvant à cheval entre les deux. Il ne faut pas oublier en outre que ce monde de la nature est aussi celui de la transcendance et ce n'est pas par hasard si, chez les Manding, le chasseur est également tenu pour un magicien puissant. Cette magie, il est censé la tenir de son

commerce avec la brousse, mais c'est au village qu'il l'applique. Il est donc tout naturellement le médium privilégié de cette perméabilité entre les deux univers.

Si, dans les récits de la littérature orale mandingue, culture et sauvagerie sont nettement distinguées, voire même le plus souvent opposées, ce n'est pas pour autant que ces deux univers sont totalement dissociés ou cloisonnés. Ils font partie l'un et l'autre d'un continuum dont le chasseur est un maillon privilégié.

Ce petit tour d'horizon des avatars de la métamorphose animalière dans les genres narratifs manding aura permis de montrer comment parfois, dans l'analyse littéraire, l'étude des modalités d'un motif particulier peut fonctionner comme un critère discriminant parmi d'autres pour contribuer à la détermination des genres. La façon spécifique dont se déroule ce motif en fonction des différents types de récits peut apparaître en effet comme un indice de régime narratif et mettre en lumière l'existence de divers régimes susceptibles de caractériser respectivement chacun des genres considérés : en l'espèce, l'épopée se caractériserait par une métamorphose d'homme en animal, le conte essentiellement par une métamorphose d'animal en homme, tandis que le récit de chasseurs définirait plutôt par la présence d'une double métamorphose se réalisant dans chacun des deux sens.